



Adolescentes na Internet: Interações através de Ferramentas Digitais¹

Sebastião Gomes de Almeida Júnior²

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma pesquisa desenvolvida com grupo focal envolvendo adolescentes usuários de Internet de uma escola da Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora. Essa abordagem de campo buscou conhecer como os sujeitos investigados se relacionam através de ferramentas interativas do desenvolvimento *Web* encontradas nos principais sites das suas incursões na rede. Destacam-se na pesquisa os aplicativos de interação social disponibilizados no *Orkut*. Nesse contexto, são relacionadas falas significativas dos adolescentes estabelecidas nesta rede social mediada por computadores, onde são analisados aspectos referentes à interação mútua, imersão em ambientes narrativos e representação de identidades no âmbito da cibercultura.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Educação; Adolescente; Interação; Internet.

Introdução

Nos últimos anos a Internet se apresenta como um espaço cotidiano dos jovens para sua expressão pessoal e de relacionamento com diferentes possibilidades de inserção nesse meio. Essa constatação se dá pela verificação de uma presença intensa da nova geração de usuários no ambiente *Web*, com perfis nos sites de relacionamentos, e a utilização de uma variedade de ferramentas interativas disponíveis nas redes sociais, como de troca de mensagens, postagem de fotos, desenhos de avatares, games, etc.

A partir dessa observação inicial, surgiram indagações: Como estes jovens usuários se relacionam por meio das ferramentas digitais na Internet? De que forma utilizam os aplicativos disponíveis nestes espaços para construção dessas suas relações no meio? Com essas questões colocadas, passou-se à elaboração de uma proposta de

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade, da linha de pesquisa em Estética, Redes e Tecnocultura, UFJF, e-mail: tito-jnr@hotmail.com



trabalho de pesquisa³ de campo que tratasse de interações com ferramentas digitais na Internet por adolescentes⁴. Para a construção do trabalho investigativo foram traçados os objetivos para conhecer de perto as relações que estes jovens usuários estabelecem no meio, envolvendo suas incursões cotidianas no âmbito dessas interações. Além disso, a pesquisa buscava compreender, numa aproximação com estes jovens, como utilizam as ferramentas encontradas na sua navegação ao transitarem na rede envolvendo a construção desses espaços identitários e imersões em jogos *online*.

Decidiu-se por um trabalho de campo num ambiente com adolescentes de uma mesma faixa etária. E ficou estabelecido desenvolver o trabalho com alunos de uma mesma escola para esse processo investigativo. Dessa forma foi feita uma aproximação com um estabelecimento que atendesse alunos das fases finais do ensino fundamental, caracterizando, assim, o perfil de usuários de Internet, além do seu interesse em participar de entrevistas sobre o tema.

O presente artigo se propõe a apresentar o desenvolvimento dessa pesquisa, destacando, de maneira sucinta, os principais aspectos abordados nesta incursão, levando em conta o referencial teórico que fundamentou a proposta e, sobretudo, destacando algumas falas significativas dos sujeitos investigados para interpretação e análise de acordo com os objetivos traçados.

No levantamento de dados, na etapa inicial da pesquisa, realizada em uma escola pública do município de Juiz de Fora⁵, confirmou-se, inicialmente, que Internet, redes sociais, preferencialmente o *Orkut*, jogos interativos, entre outros, eram temas de interesse abordados pelo grupo de jovens usuários voluntários que se submeterem a um questionário sobre o tema da pesquisa. Assim, em uma série de encontros com metodologia estruturada em grupos focais ocorrida no laboratório de informática da

³ Monografia de conclusão de curso do autor do artigo na especialização em TV, Cinema e Mídias Digitais da UFJF, intitulada “Adolescentes na Internet: Interações através de Ferramentas Digitais”.

⁴ Na visão histórico-cultural, o ser humano é visto como aquele que tem características forjadas pelo tempo, pela sociedade e pelas relações; ele constrói suas formas de satisfação das necessidades e faz isso com os outros seres humanos; e a relação indivíduo/sociedade é concebida como uma relação dialética. (...) Nessa perspectiva, adolescência/juventude pode ser vista como resultado de uma construção social, ou seja, a constituição do ser adolescente/jovem depende das relações sociais estabelecidas durante o processo de socialização, incluídos aqui fatores econômicos, sociais, educacionais, políticos, culturais, etc. Mais do que uma etapa, é um processo longitudinal e histórico que é parte do desenvolvimento, constituindo-se como transição da infância para a vida adulta. (Diretrizes Educacionais para a Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora. Ano III, nº 3. Out/2008)

⁵ Os sujeitos da referida pesquisa constituíram-se de um grupo de estudantes das séries finais do ensino fundamental, em acordo com a direção do estabelecimento, sendo a participação no estudo devidamente autorizada pelos responsáveis.



escola pode-se preparar um ambiente de conversas para aprofundamento da investigação de forma sistematizada, buscando-se conhecer melhor suas relações estabelecidas pela Internet.

O conjunto dos temas de análise abordados foi fundamentado no referencial teórico para aprofundamento nas questões investigativas. Assim, em se tratando de uma pesquisa envolvendo o contexto das mídias digitais na sociedade e o advento da Internet e o universo da cibercultura, buscou-se o referencial em Santaella (2003), Castells (2004) e Lemos (2002). Em relação às redes sociais contou-se com as contribuições dos estudos de Recuero (2009). Sobre o aprofundamento teórico a respeito da interatividade e a imersão em ambientes narrativos, tomou-se como referência, respectivamente, as abordagens de Primo (2007) e Murray (2003).

O advento das novas tecnologias em rede: um contexto de transformações

As transformações ocorridas nas últimas décadas, com o advento das tecnologias de informação e comunicação, desencadearam uma série de mudanças na sociedade. No contexto atual as chamadas novas mídias têm um papel de grande relevância, promovendo uma nova configuração cultural de alcance global.

[...] a cultura midiática propicia a circulação mais fluida e as articulações mais complexas dos níveis, gêneros e formas de cultura, produzindo o cruzamento de suas identidades. Inseparável do crescimento acelerado das tecnologias comunicacionais, a cultura midiática é responsável pela ampliação dos mercados culturais e pela expansão e criação de novos hábitos no consumo de cultura. (SANTAELLA, 2003 p. 59)

Com seu aparato tecnológico, a Internet, teria, a partir da década de 90, uma explosiva expansão de alcance global com suas características atuais. A partir daí, “a internet já estava privatizada e a sua arquitetura técnica aberta permitia a ligação em rede de todas as redes informáticas de qualquer ponto do planeta, a *world wide web* podia funcionar com o *software* adequado e havia vários *browsers* de fácil utilização à disposição dos utilizadores” (CASTELLS, 2004, p. 33). Essa revolução na comunicação trouxe grandes transformações contribuindo para o aperfeiçoamento da rede pelos próprios utilizadores.



Os novos usos da tecnologia, assim como as modificações efetuadas nessa tecnologia, são transmitidos de regresso ao mundo inteiro, em tempo real. Assim reduz-se extraordinariamente o lapso de tempo decorrido entre os processos de aprendizagem através do uso e a produção para o uso, tendo como resultado a entrada num processo de aprendizagem através da produção, num círculo virtuoso, que se estabelece entre a difusão da tecnologia e seu aperfeiçoamento. (CASTELLS, 2004, p.46)

Os meios digitais que aparecem com a revolução da microeletrônica nos anos 70, segundo Lemos (2002), “ou prolongando e multiplicando a capacidade dos tradicionais (como satélites, cabos, fibras ópticas); ou criando novas tecnologias, na maioria das vezes híbridas (computadores, Minitel, celulares, Pagers, TV Digital, PDAs, etc.)”. A chamada multimídia interativa se caracteriza por “uma hibridização de diversos dispositivos, infiltrados de *chips* e memórias eletrônicas. As novas tecnologias são o resultado de convergências tecnológicas que transformam as antigas através de revisões, invenções ou junções” (LEMOS, 2002, p.79). A partir da possibilidade de converter tudo em *bits* (sons, imagens, texto, vídeo...), um novo modelo descentralizado e universal de circulação das informações se desenvolve em oposição aos *media* tradicionais (modelo Um-Todos).

Os novos *media* permitem a comunicação individualizada, personalizada e bidirecional, em tempo real. [...] A tecnologia digital proporciona, assim, uma dupla ruptura: no modo de conceber a informação (produção por processos microeletrônicos) e no modo de difundir as informações (modelo Todos-Todos). (LEMOS, 2002, p.79)

Do modelo de comunicação de massa, que representa o mundo e dirige-se às diversas comunidades do espaço público através das representações desse mundo, passa-se ao modelo atual, das redes de comunicação informatizadas.

O modelo informatizado, cujo exemplo é o ciberespaço, é aquele onde a forma do rizoma (redes digitais) se constitui numa estrutura comunicativa de livre circulação de mensagens, agora não mais editada por um centro, mas disseminada de forma transversal e vertical, aleatória e associativa. A nova racionalidade dos sistemas informatizados age sobre um homem que não mais recebe informações homogêneas de um centro “editor-coletor-distribuidor”, mas de forma caótica, multidirecional, entrópica e coletiva, e ao mesmo tempo, personalizada. (LEMOS, 2002, p.79-80)



Lemos acrescenta ainda que “a cibercultura pela sociedade que nela atua, parece, antes de isolar indivíduos terminais, colocar a tecnologia digital contemporânea como um instrumento de novas formas de sociabilidade e de vínculos associativos e comunitários” (2002, p.80-81).

Ao tratar da base da cibercultura, o autor destaca a apropriação social da microinformática, ressaltando que “a sociedade não é passiva à inovação tecnológica, sendo o nascimento da microinformática um caso exemplar, mostrando a apropriação social das tecnologias para além da sua funcionalidade econômica ou eficiência técnica” (LEMOS, 2002, p.106). Além da funcionalidade técnica e da eficácia econômica, a vida social perfaz um outro movimento. Sob essa perspectiva, juntamente com as formas de comportamento impostas pelo desenvolvimento tecnológico dos objetos técnicos, ocorre uma apropriação simbólica. “A atual dimensão da tecnologia na vida social contemporânea mostra que são nos espaços existenciais de produção de sensações, do vivido coletivamente, que podemos entender as formas do imaginário tecnológico contemporâneo” (LEMOS, 2002, p.106).

O entendimento do ciberespaço é defendido pelo autor “como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente simulado (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores interligados ou não, em todo planeta, a internet” (LEMOS, 2002, p.128). Além de caminharmos para a interligação das duas concepções, Lemos acrescenta que o ciberespaço é “uma entidade real, parte vital da cibercultura planetária que está crescendo sob os nossos olhos” (2002, p.128). Nessa perspectiva o ciberespaço possibilita uma ampliação da realidade.

Os novos meios de comunicação que coletam, manipulam, estocam, simulam e transmitem os fluxos de informação criam uma nova camada que vem a se sobrepor aos fluxos materiais que estamos acostumados a perceber. O ciberespaço é um espaço sem dimensões, um espaço de informações navegável de forma instantânea e reversível. Ele é, dessa forma, um espaço mágico, caracterizado pela ubiquidade, pelo tempo real e pelo espaço não-físico. Estes elementos são característicos da magia como manipulação do mundo. (LEMOS, 2002, p.128)

No âmbito das transformações culturais impulsionadas pela tecnologia e da comunicação mediada por computadores situa-se o surgimento de ferramentas para expressão e sociabilização. Nesse contexto, desenvolveram-se, a partir da última



década, estudos das interações dos grupos expressos nas redes sociais através das ferramentas de comunicação na Internet.

Essas ferramentas proporcionaram, assim, que atores pudessem construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros. (RECUERO, 2009, p.24)

As ferramentas de relacionamento da Internet possibilitam formas de expressão pessoal dos usuários por meio de ferramentas de interação social. Recuero (2009) estabelece que o entendimento dos atores no ciberespaço pode se dar da maneira como a gente através de *nicknames*, além dos *fotologs*, *weblogs* e páginas pessoais. Dessa forma, esses atores utilizam palavras características, cores nas falas e *nicknames* para expressão de si. Segundo a autora, “as comunidades do *Orkut* possibilitam outras formas de expressão ainda mais complexas desse ‘eu’ que representa um ator, que pode ainda exprimir aspectos diferentes da identidade do ator” (RECUERO, 2009, p.30).

Nessa perspectiva, buscar o conhecimento das relações estabelecidas por usuários através das ferramentas interativas e as representações que utilizam para estas interações no ciberespaço se torna um caminho investigativo instigante de pesquisa no contexto das novas tecnologias, especialmente entre os adolescentes.

A interpretação e análise das entrevistas: as falas e seu contexto

As entrevistas semi-estruturadas com o grupo focal foram desenvolvidas numa perspectiva dialógica, de forma que possibilitasse aos participantes falarem de seus hábitos e comportamentos relacionados ao tema da pesquisa, mas que também revelassem mais de si.

A fonte de dados é o texto (contexto) no qual o acontecimento emerge, focalizando o particular enquanto instância de uma totalidade social. Procura-se, portanto, compreender os sujeitos envolvidos na investigação para, através deles, compreender também seu contexto. (BOGDAN & BIKLEN apud FREITAS, 2003, p.27)

Sendo assim, na estruturação de um trabalho de pesquisa qualitativa com adolescentes que transitam nas redes sociais na Internet, procurou-se, além de conhecer mais de perto suas interações, revelar um contexto mais amplo, relacionado a essas incursões, por meio de falas impregnadas de sentido.

O objeto de estudo das ciências humanas é o homem ser expressivo e falante. Não se pode considerá-lo enquanto fenômeno natural ou coisa, mas sua ação deve ser compreendida como um ato sógnico. Isto é, o homem sempre se expressa através do texto virtual ou real que requer uma resposta, uma compreensão. Se não há texto não há objeto para investigação e para pensamento. (BAKHTIN apud FREITAS, 2003, p.29)

Os adolescentes revelaram durante o decorrer das entrevistas suas impressões a partir das suas incursões na Internet. Falaram das suas interações no meio, como relacionamentos, entretenimento e conteúdos pelos quais navegam, entre outros.

Das entrevistas semi-estruturadas da pesquisa qualitativa com os participantes do grupo focal, registradas e posteriormente transcritas, foram ressaltados os aspectos relevantes, agrupados em temas para a reflexão teórica: os ambientes sociais na rede e a interatividade, destacando-se os aplicativos, atores e interações; as interações com jogos imersivos, envolvendo navegação em narrativas *online*; as representações das identidades no ciberespaço.

A seguir, está relacionada uma pequena amostra de diálogos de acordo com cada um desses aspectos estabelecidos na investigação para análise, seguidos da interpretação dessas falas⁶ e sua abordagem teórica para o aprofundamento das questões suscitadas na pesquisa.

Aplicativos: Atores e Interações

- *Roberta: Toda vez que eu entro no Orkut, eu uso. É tipo... tipo assim, é as letras [...] decoradas, sabe [...] de forma diferente. Aí todo dia que eu entro, eu vou e mudo. [...] O pessoal acaba gostando. Eu faço para todo mundo. [...] Eu vou lá, escrevo, e aí aparece um quadro todo colorido do jeito que eu quero, entendeu? Aí tem como mudar a fonte. O pessoal pede, aí eu ponho no meu MSN.*

⁶ Os diálogos selecionados fazem parte do capítulo da monografia que tratou da análise das entrevistas coletivas registradas que foram agrupadas nas categorias citadas.



Extraída das entrevistas coletivas, percebe-se, na fala da adolescente⁷, uma contribuição desse processo de interação. Na análise do seu relato, inferem-se as expectativas criadas nas trocas de mensagens e suas reelaborações do conteúdo a partir dessas interações *online*.

No processo das entrevistas coletivas, evidenciado nessa fala, assim como em outras dos jovens usuários investigados, há comentários relevantes sobre atividades interativas frequentes com uso das ferramentas disponíveis no *Orkut*, as quais possibilitam as trocas significativas nas relações que estabelecem pela Internet. Os adolescentes demonstraram a importância dos laços sociais efetuados na sua rede de conexões e importância que dão às interações com reciprocidade com recursos acessíveis.

Segundo Recuero (2009, p.34), “a interação no ciberespaço também pode ser compreendida como uma forma de conectar pares de atores e de demonstrar que tipo de relação esses atores possuem. Ela pode ser diretamente relacionada aos laços sociais”.

A interação pode se dar por meio de diferentes recursos. Recuero ressalta que “o surgimento de ferramentas mais complexas para trocas sociais permitiu, também, que formas mais complexas de expressão dos atores aparecessem” (2009, p.29).

Pode-se compreender que a interação muitas vezes é estimulada pelas próprias atitudes e pela visibilidade possibilitada pela utilização das ferramentas gráficas disponíveis no *Orkut*.

Pode-se dizer que parte do sucesso da nova tecnologia deve-se ao fato de reunir num só meio várias formas de expressão, tais como texto, som e imagem, o que lhe dá maleabilidade para incorporação simultânea de múltiplas semioses, interferindo na natureza dos recursos linguísticos utilizados. (MARCUSCHI, 2005, p.13)

Com todas essas possibilidades, a capacidade de migração é outro fator característico da interação mediada por computador apontada por Recuero (2009, p.36), “as interações entre atores sociais podem, assim, espalhar-se entre as diversas plataformas de comunicação [...] Essa migração pode também auxiliar na percepção da multiplexidade das relações, um indicativo da presença dos laços fortes na rede [...]”.

Nesta fala da adolescente pesquisada, percebe-se que ela se sente valorizada pelos interlocutores que estimulam suas mensagens que esteticamente tornaram-se mais

⁷ Para resguardar o anonimato dos adolescentes participantes da pesquisa foram utilizados pseudônimos para reproduzir as falas registradas nas entrevistas coletivas



elaboradas. Além das possibilidades de elaboração das mensagens com os recursos disponíveis, sua produção migrou para outros meios de relacionamento digital, como o *MSN*, compartilhando-a com seus contatos.

Interações com jogos imersivos

- *Elisa: Eu sou viciada naquilo. Toda vez eu entro [...] na página inicial do Google e lá em cima tem. Tem lá um rostinho. Tá escrito “meu Webface”.*
- *Letícia: Eu jogo. Tem o site das “Meninhas”. Você faz maquiagem na boneca. [...] Coloca roupa. [...] Você leva para passear. Você leva no shopping [...] Habbo⁸, (soletrando) H-A-B-B-O. [...] Você conversa com as pessoas.*
- *Elisa: Tem as bonequinhas visitando você. Aí tem festas.*
- *Letícia: [...] Você quer ser modelo, você vai lá, desfila.*
- *Elisa: Tem seu bonequinho, só que seu bonequinho interage [...] com outras bonequinhas de outras pessoas. Tipo o BuddyPoke [...] do Orkut.*

Entre os aplicativos utilizados pelo grupo pesquisado, destacam-se nas entrevistas a sua incursão em jogos interativos. Estes jogos funcionam como entretenimento imersivo compartilhado entre os jogadores, membros da comunidade.

Murray (2003, p.102), em seu detalhado estudo sobre a evolução, as características e as perspectivas da narrativa no ciberespaço, defende que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia”. A autora aborda o prazer da atividade imersiva como atividade participativa.

A grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários. O mesmo fenômeno acontece quando uma criança embala um urso de pelúcia ou diz “bang!” ao empunhar uma arma de brinquedo. Nosso engajamento bem sucedido com esses objetos sedutores é feito de pequenos circuitos de realimentação que incitam a um engajamento ainda maior, o qual, por sua vez, conduz a uma crença mais sólida. (MURRAY, 2003, p.113)

⁸ Habbo Hotel é uma comunidade virtual para adolescentes com idades entre 13 e 17 anos. Eles participam criando um avatar online chamado Habbo e podem escolher sexo, cabelo, roupas, sapatos e acessórios. A partir daí podem explorar os vários ambientes e acontecimentos do hotel, fazer novas amizades, participar de vários jogos, decorar seus quartos, assistir a eventos musicais, conversar com alguns de seus ídolos e criar atividades com os amigos. (<http://jogos.uol.com.br/pc/ultnot/2010/09/23/ult182u8527.jhtm>)

Na estruturação da participação, máscaras irão contribuir para o poder imersivo no ciberespaço. “Historicamente, os espetáculos pendem para o lado das narrativas participativas a fim de prender nossa atenção, de prolongar a experiência imersiva” (MURRAY, 2003, p.113). A autora destaca também, a interação por meio dos avatares na Internet e a importância dessa representação para os usuários nos ambientes virtuais.

Em ambientes digitais podemos vestir uma máscara quando atuamos por meio de um avatar. Um avatar é uma imagem gráfica como um personagem num videogame. Em muitos jogos e salas de bate-papo da internet, os participantes escolhem um avatar para poderem entrar num ambiente comum. Mesmo quando os avatares são desenhados grosseiramente ou oferecem possibilidades muito limitadas de personificação, eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor. (MURRAY, 2003, p.114)

Nas falas dos adolescentes, a referência a outros membros participantes do *Orkut* para compartilhamento dos jogos foi uma constante. Para eles, ao contar com esses amigos virtuais também como jogadores, as suas incursões nos aplicativos ganham sentido e os mantêm mais envolvidos nos jogos. “A presença de outros participantes cria desafios especiais à imersão” (MURRAY, 2003, p.115).

Representações das identidades no ciberespaço

- *Nina: Tipo assim, você cria um Orkut com o perfil de outra pessoa [...] que você acha bonita.*
- *Caio: Fake é assim, se eu acho você bonito, pego sua foto e faço outro Orkut [...] (enfático) É crime! É crime!*
- *Roberta: Você interage com pessoas [...] da Bahia [...] tem os de São Paulo, Rio de Janeiro [...] em vez de você utilizar o seu Orkut [...] é mais uma pessoa.*
- *Júlia: Você olha na internet e olha uma pessoa assim [...] Nossa! Ela é estilosa! Eu gostei, tipo, da foto [...] Aí você pega e faz um fake dessa pessoa e vai mexendo [...] é um personagem que você cria para você e você convive com outros personagens. Você cria um nome [...]*
- *Caio (se intrometendo na explicação simulando protesto): Isso é crime! Vou denunciar! Vou denunciar! Vou ligar para a polícia agora!*



- *Júlia: [...] Temos os fakes, mas o meu fake tá sumido porque eu esqueci a senha.*
- *Caio (de chofre): [...] Devia ser presa! O fake é crime!*
- *Nina: É igual o Deivinho, o nome dele não é Deivinho e ele não é aquela foto.[...]*
- *Júlia: Se você olha a foto da pessoa e você percebe que tem muito Photoshop, tá muito branquinha [...]*
- *Nina: Tá muito perfeita! Tá muito bonita!*
- *Roberta: Bateu o olho na foto, viu, tá muito perfeito, é fake!*
- *Júlia: [...] Já não conheço o meu fake. O meu tá perdido por aí. (risada)*
- *Roberta: Só tem nome louco!*
- *Nina: [...] Eu tenho desde 2006.*

Um aspecto relevante das entrevistas coletivas foi o relato de algumas adolescentes sobre a criação de perfis falsos no *Orkut* como uma de suas formas de interação, além de demonstrarem sua habilidade em identificar perfis *fake*, demonstrando como o fazem. O que tornou instigante esses relatos foi o fato de que fazem a manutenção do perfil dialogando com outros usuários. Os novos perfis constituem parte das suas incursões sociais alimentadas em listas de discussão, postagem de fotos e outras formas de estabelecerem suas representações. “A sociabilidade *on-line* caracteriza-se como uma espécie de esconde-esconde, onde o usuário pode assumir e experimentar identificações sucessivas às diversas comunidades virtuais” (LEMOS, 2002, p.175).

Recuero (2009) se refere às ferramentas sociais interativas que são apropriadas pelos atores como formas de expressão do *self*. Segundo a autora, é através da percepção desse espaço pelos demais atores que as redes sociais irão emergir.

Em sistemas como o *Orkut*, os usuários são identificados pelos seus perfis. Como apenas é possível utilizar o sistema com um *login* e senha que automaticamente vinculam um ator ao seu perfil, toda e qualquer interação é sempre vinculada a alguém. Para tentar fugir dessa identificação, muitos usuários optam por criar perfis falsos e utilizá-los para as interações nas quais não desejam ser reconhecidos pelos demais. (RECUERO, 2009, p.28)

A autora também ressalta que expressões mais complexas dos atores foram permitidas pelo surgimento de ferramentas para trocas sociais que possibilitaram apropriação de várias estratégias para construção das identidades. “Assim, perfis do *Orkut*, *weblog*, *fotologs*, etc. são pistas de um ‘eu’ que poderá ser percebido pelos



demais. São construções plurais de um sujeito, representando múltiplas facetas de sua identidade” (RECUERO, 2009, p.30).

Vale destacar ainda, sobre essas falas dos adolescentes, a sua familiaridade com o *fake*. Algumas alunas se mostraram muito animadas ao descreverem essa prática, inclusive fazendo questão de demonstrarem os detalhes e as características das páginas que criaram no *Orkut* e como as utilizam. Importante ressaltar nesse diálogo que, enquanto as adolescentes explicavam, um dos alunos, mesmo em tom de brincadeira, manifestava seu julgamento ético sobre essa prática.

Considerações finais

Após todo esse percurso de conhecer mais de perto o contexto de adolescentes inseridos nos meios digitais, constata-se que a Internet tem uma grande importância em seu cotidiano.

Por meio das suas falas pode-se perceber que diferentes recursos de comunicação presentes no suporte possibilitam, para estes jovens em formação, transitarem com desenvoltura por diversas modalidades interativas na construção das suas relações sociais, que vão além do simples entretenimento.

Ainda que alguns desses aplicativos inicialmente se constituam de mecanismos reativos, onde ocorre uma relação apenas entre o usuário e a máquina, os adolescentes do grupo pesquisado demonstraram que essa relação vai além, preenchendo expectativas de se integrarem ao seu grupo social. O caráter mútuo desses mecanismos se faz presente, contribuindo na construção de sua rede de relações.

Essa importância da presença do outro e do coletivo foi verificada constantemente nas suas falas, revelando uma dinâmica que se estabelece por meio das diferentes ferramentas relacionais disponibilizadas pelos sites, sobretudo no *Orkut*. Desta forma, ao transitarem por estes vários mecanismos lúdicos, eles o fazem também com a satisfação de terem visibilidade e o retorno esperado dos seus empreendimentos pessoais. Assim, vão construindo sua teia de relações, que contribui na afirmação de sua identidade.

Pela facilidade crescente do acesso aos meios digitais e a incorporação cada vez mais precoce das novas gerações dos mecanismos e recursos imersivos proporcionados



pelo desenvolvimento *Web*, se estabelecem hoje novas formas de relacionamento, que tornam os usuários cada vez mais envolvidos com os suportes digitais para a comunicação.

Ao contribuir na instauração de um novo paradigma na comunicação, possibilitada pelas características do suporte onde recepção e emissão estão potencialmente incorporadas aos sujeitos, a Internet tem um papel preponderante para toda uma reconfiguração cultural de impacto na sociedade. Independentemente do contexto social, as influências desse meio estão proporcionando aos jovens novas formas de conhecimento, aprimoramento pessoal, expressão das suas identidades e potencializando suas ações no seu meio. Assim, o ciberespaço, sobretudo para as novas gerações, se configura, cada vez mais, como um ambiente integrado à sua realidade rompendo fronteiras antes tão demarcadas entre a realidade virtual e o mundo real.

Embora contextualizado entre adolescentes pertencentes a uma escola da rede pública, neste trabalho de pesquisa não coube, até então, tratar de questões sobre tecnologias digitais e Internet com estes sujeitos, relacionadas diretamente com o cotidiano do ambiente escolar, muito menos de reflexão sobre currículo e processos de ensino-aprendizagem. No entanto, cabe ressaltar que nesta incursão no grupo focal com jovens usuários pode-se compreender que, não só através do uso de ferramentas interativas pesquisadas, mas nos seus relatos sobre o acesso à rede envolvendo o contexto da Internet, foram percebidas contribuições do meio digital para a formação do seu senso crítico e aprimoramento cultural. Isso ficou expresso ao manifestarem sua atração por temas e ferramentas veiculados na Internet e revelarem interesses que perpassam por estas novas tecnologias de comunicação, informação e expressão das identidades cada vez mais presentes no cotidiano desses jovens.

Ao buscar a aproximação com os jovens usuários das ferramentas interativas disponibilizadas pelos aplicativos encontrados na *Web*, vislumbra-se um campo vasto para pesquisa. Essa constatação demonstra que ainda há muito que se investigar sobre o tema da interatividade e das relações sociais no ciberespaço, que caberia em pesquisas mais aprofundadas sobre estas formas de comunicação, incorporação de novas linguagens e expressão das identidades dos sujeitos, desvelando novos sentidos e interpretações sobre essa realidade tão presente para estes adolescentes.



REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel A. **Galáxia da Internet, Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. A perspectiva sócio-histórica: uma visão humana da construção de conhecimento In: FREITAS, M. T.; JOBIM e SOUZA, S.; KRAMER, S. **Ciências Humanas e Pesquisa**. Leituras de Mikhail Bakhtin. São Paulo: Cortez, 2003.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. **Hipertexto e Gêneros Digitais**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2001.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.